



PCT RU 99/00144

RU 99/144

РОССИЙСКОЕ АГЕНТСТВО ПО ПАТЕНТАМ И ТОВАРНЫМ ЗНАКАМ

(РОСПАТЕНТ)

ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ИНСТИТУТ ПРОМЫШЛЕННОЙ СОБСТВЕННОСТИ



рег. No 20/14-597(7)

04 ноября 1999 года

09/601913

REC'D 16 DEC 1999

WIPO

PCT

СПРАВКА

Федеральный институт промышленной собственности Российского Агентства по патентам и товарным знакам настоящим удостоверяет, что приложенные материалы являются точным воспроизведением первоначального описания, формулы и чертежей (если имеются) заявки на выдачу патента на изобретение N 99102988, поданной в феврале месяце 19 дня 1999 года.

Название изобретения: Способ игры.

Заявитель (и):

САФРОНОВ Сергей Михайлович

Действительный автор(ы): САФРОНОВ Сергей Михайлович



Уполномоченный заверить копию
заявки на изобретение


Г.Ф.Востриков
Заведующий отделом

99102988

СПОСОБ ИГРЫ.

A 63 F 3/06.

Заявленное изобретение относится к способам коллективных массовых игр, при этом основной областью использования заявленного способа является область развивающих и обучающих игр, в этом случае способ и устройство могут быть использованы при проведении викторин, благотворительных лотерей, конкурсов на угадывание каких-либо событий. Однако заявитель предполагает и коммерческое применение заявленного

объекта, например при проведении таких азартных игр как лото, лотерея, тотализатор и т.д.

Из книги О.С. Курина и С.Н. Пидпалого «Лотереи ДОСААФ» (издательство ЦК ДОСААФ Украинской ССР, г. Киев, 1977) известен способ игры, реализуемый при проведении так называемой лотереи ДОСААФ, а также устройства для ее проведения (лотерейные билеты, лототроны для проведения розыгрышей). Широко известный способ игры заключается в том, что организаторы игры распространяют специально изготовленные лотерейные билеты, а затем проводят розыгрыши.

К недостаткам данной игры можно, в частности, отнести длительность проведения игры, а это приводит к падению азартности среди ее участников, что в результате сильно снижает интерес к игре в целом.

Известен способ проведения гоночных соревнований, реализуемый при проведении гонок по типу "Формула-1", конкурс или дерби, а также устройства для их проведения (устройства удерживания участников гонки на старте, устройства фиксации времени старта и факта фальстарта, фиксации фактов соблюдения или нарушения правил на дистанции, фиксации факта и времени финиша, выявления победителя, определения выигрыша и его вручения). Широко известный способ проведения гоночных соревнований заключается в том, что организаторы проведения гоночных соревнований готовят участников гонки, назначают трассу соревнований, устанавливают устройства, фиксирующие границы трассы гонки, создают территорию,

доступную зрителям, создают устройства для фиксации прогнозируемых зрителями результатов гонки, распространяют специально изготовленные билеты, собирают в специально созданном устройстве результаты прогноза итогов гонки сделанные зрителями, имеющими специально изготовленные билеты а затем проводят соревнования в присутствии зрителей или с размещением зрителей в удаленных просмотрных залах и / или местах, по результатам соревнований определяют результаты прогнозирования зрителями итогов гонки, сравнивают результаты прогнозирования всеми зрителями, определяют зрителей с наименьшими погрешностями прогнозирования итогов гонки.

К недостаткам проведения гоночных соревнований можно, в частности, отнести наличие человеческого фактора (недобросовестности, сговора, вмешательства в действия других участников гонки и др.), влияющего на результаты гоночных соревнований, а это приводит к падению азартности среди ее участников, что в результате сильно снижает интерес к игре в целом.

По мнению заявителя наиболее близким аналогом заявленного способа, является способ игры под названием «Тотализатор». Данный способ игры заключается, в частности, в том, что организаторы игры проводят по меньшей мере один розыгрыш в виде соревнования между подвижными объектами, при этом каждый участник игры перед розыгрышем делает по меньшей мере одну ставку по меньшей мере на один из соревнующихся

подвижных объектов, а организаторы игры по результатам розыгрыша с учетом сделанных ставок распределяют выигрыши между участниками игры (Алан Вайкс «Энциклопедия азартных игр», изд. «ЕФРАТ», 1994г., глава 4).

Недостатком данной игры является ее относительно невысокая зрелищность и возможность прогнозирования результата розыгрыша, а по сути — соревнования, поскольку управление подвижными объектами, например лошадьми при проведении скачек, осуществляется конкретными людьми с присущими им навыками, а именно наличие все того же человеческого фактора (недобросовестности, сговора, вмешательства в действия других участников гонки и др.), влияющего на результаты соревнований. Это так же приводит к падению азартности среди ее участников, что в результате сильно снижает интерес к игре в целом. Таким образом, подобные тотализаторы не дают полной гарантии в объективности получаемых результатов, в их полной случайности и непредсказуемости.

Задачей заявленного изобретения является создание такой игры, в которой одновременно с повышением ее зрелищности, с повышением интереса к ней со стороны участников обеспечивалось бы повышение «надежности» игры путем снижения возможности прогнозирования выигрышных позиций.

Поставленная задача достигается тем, что в заявленном способе игры организаторы игры проводят по меньшей мере один розыгрыш в виде

соревнования между подвижными объектами, каждый участник игры перед розыгрышем делает по меньшей мере одну ставку по меньшей мере на один из соревнующихся подвижных объектов, а организаторы игры по результатам розыгрыша с учетом сделанных ставок распределяют выигрыши между участниками игры. При этом организаторы игры проводят соревнование в космосе и в качестве подвижных объектов используют космические аппараты. Сначала организаторы игры определяют временные, и/или скоростные, и/или координатные, и/или точностные характеристики каждого космического аппарата относительно по меньшей мере одного космического объекта искусственного, например техногенного, или естественного происхождения, например малые космические объекты, а затем сравнивают вышеуказанные характеристики всех космических аппаратов между собой. Выигрыши между участниками игры ее организаторы распределяют по результатам сравнения характеристик космических аппаратов.

Способ игры заключается в следующем.

Способ игры заключается в том, что организаторы игры проводят по меньшей мере один розыгрыш. Розыгрыш представляет собой по меньшей мере одно соревнование между подвижными объектами, при этом организаторы игры проводят соревнование в космосе и в качестве подвижных объектов используют космические аппараты. Каждый участник

игры перед розыгрышем, т.е. перед проведением соревнования или незадолго до его окончания (время для ставок организаторы игры определяют на основании заранее оговоренных или опубликованных правил или условий) делает по меньшей мере одну ставку по меньшей мере на один из соревнующихся подвижных объектов, т.е. по меньшей мере на один из космических аппаратов, который принимает участие в данном соревновании. Космические аппараты во время приема ставок от участников игры могут находиться на Земле и готовиться к запуску или могут быть уже выведены на орбиту, при этом у каждого космического аппарата может быть своя орбита (по аналогии с дорожками для спортсменов-бегунов). Выигрыши между участниками игры организаторы игры распределяют по результатам розыгрыша (соревнования или соревнований) с учетом сделанных ставок. При этом организаторы игры сначала определяют временные, и/или скоростные, и/или координатные, и/или точностные характеристики каждого космического аппарата относительно по меньшей мере одного космического объекта искусственного или естественного происхождения, а затем сравнивают вышеуказанные характеристики всех космических аппаратов между собой. Выигрыши между участниками игры ее организаторы распределяют по результатам сравнения характеристик космических аппаратов.

В качестве по меньшей мере одного космического объекта искусственного происхождения организаторы игры используют, например,

космические объекты техногенного происхождения, а в качестве по меньшей мере одного космического объекта естественного происхождения — например малые космические объекты.

В качестве временных характеристик организаторы игры определяют, например, время подлета к по меньшей мере одному космическому объекту, или время его захвата или поражения.

В качестве скоростных характеристик организаторы игры определяют, например, скорость подлета к по меньшей мере одному космическому объекту, или скорость, с которой космический аппарат произведет захват или поражение космического объекта.

В качестве координатных характеристик организаторы игры определяют, например, координаты относительно по меньшей мере одного космического объекта.

В качестве точностных характеристик организаторы игры определяют, например, полное или частичное соответствие заранее заданным оговоренным условиям проведения игры.

Одним из предпочтительных видов соревнований для реализации заявленного способа являются гонки.

В качестве участников гонки используют космические аппараты одинакового типа, оснащенные следующими системами:

- Системами стабилизации и маневрирования на орбите,

- Системами для автономного сближения с космическими объектами, например со спутниками,

- Системами измерений параметров относительного движения с космическим объектом или целью (спутником с которым осуществляется сближение),

а также другими системами, например:

- Системой захвата и буксировки спутника (космического объекта) или

- Системой "упаковки спутника" в надежную оболочку, предохраняющую его от разрушения в процессе космического полета, или другую, обеспечивающую в итоге ее применения уменьшение загрязнения космического пространства.

При этом при проведении игры выбирают космический объект (спутник или спутники), являющийся целью гонки (местом, которое космический аппарат как участник гонки должен достичь в процессе гонки), причем в качестве «трассы» гонки используют по меньшей мере часть траектории по меньшей мере одного участника гонки (космического аппарата), например транспортного корабля и/или снаряда "космос-космос" на его пути от стартовой позиции на Земле до момента стыковки с заранее выбранной на орбите целью (космическим объектом). Перед розыгрышем участники игры (участники проведения гоночных соревнований) делают ставку по меньшей мере на одного участника (космический аппарат),

разыгрывают, например случайным образом выбирают, цель гонки (космический объект) для каждого зарегистрированного участника, устанавливают его позицию на трассе гонки, а также оговаривают или подтверждают те или иные характеристики космического аппарата, по которым будет определяться его первенство, т.е. критерии фиксации результатов гонки (на время, на дальность, на опережение, на сбор определенного, например наибольшего, количества очков, начисляемых за стандартные действия, например за обход на заданном расстоянии заранее установленных ориентиров).

Подготовка к проведению гоночных соревнований включает, в частности, такие действия как установку на ракету-носитель (РН), запуск и выведение космического аппарата (КА) на орбиту в космическое пространство

Передачу обрабатываемых данных (сравниваемых характеристик) ведут в реальном масштабе времени в центр сбора и обработки информации, а также в коммерческий центр, главной задачей которых является объективное достоверное (с возможностью последующей проверки) отображение результатов замеров. Средствами отображения могут быть теле- или радиоприемники, мониторы компьютеров и т.д. Кроме того, данные о результатах проведения гоночных соревнований записывают на специальном защищенном устройстве с целью их дальнейшего

использования для контроля и легализации результатов проведения гоночных соревнований в случае спора.

В зависимости от выбранной характеристики КА можно проводить конкурсы на угадывание фактов достижения цели (космического объекта) в определенном интервале времени или на первое достижение цели (КО) одним из группы (КА). Для участников игры может быть организована визуализация обстановки на орбите.

На Земле, по данным наблюдений, производят выборку космических объектов в качестве целей гонки, например крупных фрагментов какой-либо ракеты-носителя или отработавших свой срок космических аппаратов, запускают космические аппараты-гонщики (КА-Г) на орбиту. КА-Г совершает полет, а устройство для регистрации космических объектов фиксирует факты выполнения правил соревнования, сигналы о событиях запоминаются и передаются, например по радиолинии, на устройства отображения, размещенные в местах расположения участников игры, зрителей. Данные о событиях используют в игре, а по мере накопления событий во времени, в работах по очистке от крупных и опасных объектов окружающего космического пространства.

Целесообразность использования в качестве КО (целей гонки) крупных фрагментов какой-либо ракеты-носителя или отработавших свой срок космических аппаратов можно обосновать, в частности, количеством фрагментов и отработанных космических объектов (см. например доклад

А.И.Назаренко, Н.П.Морозов "Вопросы международного сотрудничества по проблеме техногенного космического мусора", X Международный симпозиум по истории авиации и космонавтики, М., июнь 1995, Институт истории естествознания и техники РАН). На конец 1998 года в каталогах центров контроля космического пространства России и США учтено более 8500 объектов размером более 20 см.

При этом вышеуказанные действия удовлетворяют всем необходимым требованиям, а именно:

- они «непредсказуемы», т.е. отсутствует возможность прогноза результатов проведения гоночных соревнований посредством использования каких-либо технических средств;
- они поддаются контролю, т.е. их можно наблюдать с возможностью измерения и фиксирования результатов, при этом контроль может осуществляться как за самим процессом, так и за его воздействием на игровое поле;
- они достаточно быстротечны, т.е. время ожидания результатов конечно;
- они объективны, т.е. участники проведения гоночных соревнований и независимые эксперты имеют возможность проверять достигнутые результаты, а у организаторов проведения гоночных соревнований отсутствует возможность исказить или скрыть достигнутые в игре результаты от такой проверки.

Таким образом, способ проведения гоночных соревнований, являющийся по своей сути тотализатором, заключается, в частности, в том, что перед розыгрышем, который организаторы игры проводят в космосе, участники проведения гоночных соревнований (участники игры) регистрируют по меньшей мере одну позицию участника гонки, т.е. делают по меньшей мере одну ставку на по меньшей мере один космический аппарат-гонщик (КА-Г), при этом при проведении розыгрыша-соревнования проводят оценку действий участников гонки (КА-Г), направленных на достижение цели соревнований за минимальное время при минимальном количестве штрафных очков, начисляемых за отклонение от правил выполнения гонки. При этом при проведении игры ее организаторы используют не менее двух космических аппаратов-гонщиков (КА-Г), совершающих облет и взаимодействие с по меньшей мере одним космическим объектом-целью (КО-Ц), измеряют орбиты всех КО, совершающих в момент времени начала соревнований полет в космосе, и выбирают из их общего количества КО-Ц. После этого организаторы игры определяют место нахождения каждого КА-Г на момент начала гонки, определяют момент начала гонки, запускают КА-Г на ракетах носителях на начальную орбиту, причем каждый КА-Г совершает маневры для выхода в точку начала гонки (старта) в заданное время и достигает точки старта гонки, а организаторы игры фиксируют факт достижения точки старта гонки

каждым из КА-Г, подают сигнал на начало гонки и измеряют момент времени начала гонки каждым КА-Г. К сравниваемым характеристикам КА-Г могут относиться:

- Достижение КА-Г места нахождения КО-Ц за минимальное время,
- Прохождение КА-Г вблизи КО-Ц на заданном расстоянии,
- Установление КА-Г с КО-Ц механической связи,
- Буксировку КО-Ц в заданном направлении,
- Изменение орбиты КО-Ц за минимальное время на заданную величину,
- Отцепку механической связи,
- Измерение моментов времени или начала гонки, или достижения КО-Ц, или установления механической связи с КО-Ц, или увода КО-Ц с орбиты, или достижения КО-Ц орбиты, измененной на заданную величину, отцепки механической связи.

При этом по измеренным моментам времени определяют для каждого КА-Г суммарное время проведения операций по достижению целей гонки, определяют КА-Г имеющий, например, минимальное время достижения целей соревнований.

При проведении таких игр достигается как собственно цель проведения гоночных соревнований, так и полезный дополнительный эффект: наряду с собственно игровым процессом, играющий может получить

возможность существенного расширения своих знаний в области тех случайных природных процессов, которые положены в основу проведения гоночных соревнований. Правила игр, проводимых в соответствии с заявленным способом, в частности, посредством заявленного устройства могут быть абсолютно любыми.

Составитель



С. М. Сафронов

ФОРМУЛА

Способ игры, заключающийся в том, что организаторы игры проводят по меньшей мере один розыгрыш в виде соревнования между подвижными объектами, при этом каждый участник игры перед розыгрышем делает по меньшей мере одну ставку по меньшей мере на один из соревнующихся подвижных объектов, а организаторы игры по результатам розыгрыша с учетом сделанных ставок распределяют выигрыши между участниками игры, отличающийся тем, что организаторы игры проводят соревнование в космосе и в качестве подвижных объектов используют космические аппараты, при этом организаторы игры сначала определяют временные, и/или скоростные, и/или координатные, и/или точностные характеристики каждого космического аппарата относительно по меньшей мере одного космического объекта искусственного или естественного происхождения, а затем сравнивают вышеуказанные характеристики всех космических аппаратов между собой, при этом выигрыши между участниками игры ее организаторы распределяют по результатам сравнения характеристик космических аппаратов.

Заявитель



С. М. Сафронов

РЕФЕРАТ

Изобретение относится к индустрии развлечений и позволяет повысить интерес к массовым коллективным играм типа лотереи, тотализатора. Способ игры заключается в том, что организаторы игры проводят по меньшей мере один розыгрыш в виде соревнования между подвижными объектами, при этом соревнование организаторы игры проводят в космосе, а в качестве подвижных объектов используют космические аппараты. Каждый участник игры перед розыгрышем делает по меньшей мере одну ставку по меньшей мере на один из соревнующихся подвижных объектов. Выигрыши между участниками игры организаторы игры распределяют по результатам розыгрыша с учетом сделанных ставок для чего сначала они определяют временные, и/или скоростные, и/или координатные, и/или точностные характеристики каждого космического аппарата относительно по меньшей мере одного космического объекта искусственного или естественного происхождения, а затем сравнивают вышеуказанные характеристики всех космических аппаратов между собой. Выигрыши между участниками игры ее организаторы распределяют по результатам сравнения характеристик космических аппаратов.

Референт



С. М. Сафронов

This Page Blank (uspto)